

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Azhar AECT (*Association of Education and Communication Technology*) mendefinisikan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk sesuatu proses penyaluran informasi disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media sering diganti dengan kata mediator, dengan istilah sebagai mediator media yang memiliki fungsi untuk mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar yaitu peserta didik dan materi pelajaran.

Media adalah suatu perantara dari sumber informasi ke penerima informasi, contohnya video, televisi, komputer, LCD, film, slide dan lain sebagainya. Alat-alat tersebut merupakan media yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi yang akan disampaikan. Jadi dapat disimpulkan bahwa, media adalah suatu alat bantu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

“Pembelajaran seperti yang dikemukakan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah proses, cara, perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup agar dapat belajar” (Zulyadain, 2018: 139) Sedangkan pembelajaran menurut Oemar Hamalik adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi yang melibatkan antara guru, peserta didik, bahan ajar, media ataupun komponen lainnya sehingga menciptakan proses belajar mengajar dalam suasana edukatif. Proses pembelajaran yang efektif dan efisien merupakan tujuan penting dalam meningkatkan mutu pendidikan serta pencapaian tujuan pendidikan, sebagaimana yang disebutkan dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II tentang Dasar, Fungsi dan Tujuan pasal 3 bahwa: Tujuan pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pembelajaran dapat juga diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh pendidik secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat

peserta didik dapat belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Pembelajaran merupakan suatu proses yang diperlukan dalam perkembangan ilmu pengetahuan yang diterapkan kepada peserta didik.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat dikatakan bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar peserta didik.

b. Faktor-faktor Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran telah menjadi bagian yang integral dalam proses pembelajaran, sehingga tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran di sekolah. Hal ini telah dikaji dan diteliti bahwa pembelajaran yang menggunakan media maka hasil belajarnya akan lebih optimal. Dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat, maka perlu diperhatikan beberapa faktor dalam pemilihan media diantaranya:

- 1) Objektivitas. Dalam pemilihan media harus dihindarkan. Maksudnya yaitu guru tidak boleh memilih media pembelajaran atas dasar kesenangan pribadi.
- 2) Program pengajaran. Materi pelajaran yang disampaikan kepada peserta didik harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

- 3) Sasaran program. Setiap peserta didik akan menerima informasi pembelajaran melalui media pembelajaran yang digunakan.
- 4) Situasi dan kondisi yang meliputi situasi kondisi sekolah (tempat atau ruangan) dan situasi kondisi peserta didik yang akan mengikuti pembelajaran.
- 5) Kuantitas teknik. Media pembelajaran yang akan digunakan perlu diperhatikan, apakah sudah memenuhi syarat kelayakan pemakaian agar tidak mengganggu proses pembelajaran yang sedang berlangsung.
- 6) Keefektifan dan efisiensi penggunaan. Keefektifan berkenaan dengan hasil belajar yang telah dicapai, sedangkan efisiensi berkenaan dengan proses pencapaian hasil belajar.

Berdasarkan pemilihan media pembelajaran tidak semestinya menuntut untuk menggunakan media pembelajaran yang mahal dikarenakan hal tersebut bukan menjadi jaminan sebagai media pembelajaran yang terbaik. Oleh karena itu, media yang digunakan seharusnya bersifat fleksibel dan dapat digunakan dimana saja ataupun dapat memanfaatkan benda-benda disekitar untuk dijadikan sebagai media pembelajaran tradisional.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Umar (2020:135) Media pembelajaran merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan proses pembelajaran. Dengan pemanfaatan media pembelajaran merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu dalam proses belajar bagi peserta didik. Hal ini dikarenakan media pembelajaran berperan sebagai alat yang dapat menumbuhkan dan membangkitkan semangat belajar bagi peserta didik agar tidak membosankan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Teni (2021:202) Pada dasarnya fungsi media pembelajaran dapat memberi kemudahan dalam proses belajar mengajar, menarik perhatian dan minat belajar peserta didik dan memberikan pengalaman yang lebih nyata, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik, efektif, dan efisien serta mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan manfaat media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian pesan atau informasi sehingga dapat memperlancar proses dan hasil belajar, mengarahkan perhatian dan meningkatkan motivasi, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indera.

Fungsi media pembelajaran terkhusus media visual terdiri dari 4 fungsi sebagaimana yang dinyatakan oleh Levie & Lentz diantaranya:

- 1) Fungsi atensi berarti media visual yang merupakan inti, menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk dapat berkonsentrasi terhadap materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif yaitu media visual yang dapat dilihat dari tingkat kenikmatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga dapat mengubah emosi dan sikap peserta didik.
- 3) Fungsi kognitif yaitu mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar
- 4) Fungsi kompensatoris yaitu media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu peserta didik yang lemah dalam membaca dan mengorganisasikan informasi.

“Berdasarkan keempat fungsi di atas, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik” (Umar, 2020).

d. Manfaat Media Pembelajaran

Pada dasarnya peserta didik akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, melainkan

peserta didik juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain. “Manfaat media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian pesan atau informasi sehingga dapat memperlancar proses dan hasil belajar, mengarahkan perhatian dan meningkatkan motivasi, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indera” (Teni, 2021). Media pembelajaran digunakan dalam rangka untuk meningkatkan mutu pendidikan dan proses pembelajaran. Dalam pandangan Kemp & Dayton mengemukakan bahwa manfaat dari penggunaan media pembelajaran antara lain:

- 1) Penyampaian pesan dalam pembelajaran menjadi lebih baku.
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik perhatian peserta didik.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat dipersingkat.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan.
- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan dan di manapun diperlukan.
- 7) Sikap positif peserta didik terhadap materi pelajaran dan proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, artinya guru tidak menempatkan diri sebagai satu-satunya sumber belajar.

Manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh Sudjana & Rivai yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan peserta didik menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode pembelajaran yang digunakan akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan guru tidak akan kehabisan tenaga saat mengajar.

Manfaat media pembelajaran bagi pengajar, sebagai berikut:

- 1) Memberikan pedoman, arah untuk mencaapi tujuan pembelajaran
- 2) Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik
- 3) Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik,
- 4) Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran,
- 5) Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran,

- 6) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar,
- 7) Meningkatkan kualitas pengajaran
- 8) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar,
- 9) Menyajikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis, sehingga memudahkan penyampaian, dan
- 10) Menciptakan kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan.

Manfaat media pembelajaran bagi pembelajar, sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan motivasi belajar pembelajar, memberikan dan meningkatkan variasi belajar bagi pembelajaran, memudahkan pembelajar untuk belajar
- 2) Merangsang pembelajar untuk berfikir dan beranalisis, pembelajaran dalam kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan
- 3) Pembelajar dapat memahami materi pelajaran secara sistematis yang disajikan.

Berdasarkan beberapa manfaat media pembelajaran di atas dapat diambil kesimpulan bahwa manfaat media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan membantu siswa dalam memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru.

2. Macam-Macam Media Pembelajaran

Media merupakan suatu alat atau pesan dari pengirim ke penerima. Penggunaan media dalam pengajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Menurut Faizal dalam Sumiharsono & Hasbiyatul (2017:2) mendefinisikan media sebagai instrumen audio maupun visual yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan membangkitkan minat siswa dalam mendalami suatu materi. Oleh sebab itu, semakin baik dan menarik suatu tampilan media maka akan semakin termotivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.

Andiyani et al (2019:2) Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai pengantar sumber pesan kepada penerima pesan, agar merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlihat dalam kegiatan belajar. Fungsi media itu sendiri sebagai alat pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan yang bertujuan untuk memudahkan guru dalam proses pembelajaran dan membuat siswa tidak bosan dengan pembelajaran yang sedang dilaksanakan. Adapun macam-macam dari media pembelajaran sebagai berikut:

Secara etimologis, multimedia berasal dari eligi Latin, yaitu dari kata “multi” yang berarti banyak; bermacam-macam dan “medium” yang berarti sesuatu

yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu.

a. Media Visual

1) Pengertian Media Visual

Ulfah (2019:6) bahwa media visual sendiri memiliki pengertian yaitu media yang hanya melibatkan indera penglihatan. termasuk dalam jenis media ini adalah media cetakverbal, media cetak-grafis, dan media visual non-cetak. Pertama, media visual-verbal adalah media visual yang memuat pesan verbal (pesan linguistik berbentuk tulisan). Kedua, media visual non-verbal-grafis adalah media visual yang memuat pesan non-verbal yakni berupa simbol-simbol visual atau unsur-unsur grafis, seperti gambar (sketsa, lukisan dan foto), grafik, diagram, bagan, dan peta. Ketiga, media visual non-verbal tiga dimensi adalah media visual yang memiliki tiga dimensi, berupa model, seperti miniatur, mock up, specimen, dan diorama.

Seperti media pembelajaran pada umumnya, media visual juga digunakan sebagai perantara untuk membantu proses pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran visual khususnya mampu menampilkan apa yang seharusnya dan tampilan nyata dari fenomenafenomena yang dipelajari. Menurut Ulfah (2020:7) bahwa dengan

digunakannya media pembelajaran visual peserta didik tidak lagi hanya bisa membayangkan fenomena-fenomena yang dipelajari, guru juga tidak kesulitan menunjukkan apa yang dimaksud dan hendak disampaikan. Hal ini tentu menjadi keunggulan sendiri dari media pembelajaran visual yang memiliki banyak fungsi yang penting jika diterapkan secara baik dan sesuai dalam pembelajaran.

Media Visual merupakan semua alat peraga yang digunakan dalam proses pembelajaran yang sangat menarik. Media visual (gambar atau gambar) memainkan peran yang sangat penting terhadap proses pembelajaran. Media visual tersebut yakni bisa memfasilitasi pemahaman dan memperkuat memori. Visual juga dapat membangkitkan minat siswa dan menyediakan konten dunia nyata. Agar efektif, media visual harus ditempatkan dalam konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (gambar) untuk memastikan bahwa harus informasi berlangsung. Dengan cara ini, media visual dapat diartikan sebagai alat pembelajaran yang hanya dapat digunakan untuk memfasilitasi pemahaman tentang hal-hal seperti itu dan untuk memperkuat memori.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media visual ini berfungsi sebagai alat komunikasi yang menyampaikan informasi melalui elemen visual, seperti gambar, grafik, dan video. Media visual membantu meningkatkan pemahaman, daya tarik, dan efektivitas penyampaian pesan dalam berbagai bidang, seperti pendidikan, periklanan, dan presentasi.

2) Macam-macam Media Visual

Ada berbagai macam media pengajaran yang memberikan bantuan sangat besar kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar. Berikut adalah beberapa macam media visual diantaranya adalah sebagai berikut:

a) Media gambar atau Foto

Merupakan media reproduksi bentuk asli dalam dua dimensi. Foto ini merupakan alat visual yang efektif karena dapat divisualisasikan sesuatu yang akan dijelaskan dengan lebih kongkrit dan realistis. Informasi yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah karena hasil yang diragakan lebih mendekati kenyataan melalui foto yang diperlihatkan pada anak-anak, dan hasil yang diterima oleh anak-anak akan sama.

b) Slide

Slide merupakan media visual yang diproyeksikan dapat dilihat dengan mudah oleh para siswa di kelas. Slide adalah gambar yang diproyeksikan oleh cahaya melalui proyektor. Dalam penggunaannya media ini dapat membantu menimbulkan pengertian dan ingatan yang kuat pada pesan yang disampaikan dan dapat dipadukan dengan unsur suara.

c) Karikatur dan kartun

Karikatur dan kartun merupakan garis yang dicoret dengan spontan yang menekankan kepada hal-hal yang dianggap penting, beda antara poster dan karikatur terletak pada: coretan-coretan pada karikatur, misalnya coretan pada wajah manusia yang mirip dengan yang dikarikaturkan member pesan politis maupun coretan-coretan yang kelihatan. Sedangkan kartun ide utamanya adalah menggugah rasa lucu dan kesan utamanya adalah senyum dan tawa. Kesan kritis disampaikan tahan lama dalam ingatan anak.

d) Buku Ajar

Buku ajar atau biasa dikenal dengan buku pelajaran adalah jenis buku yang

digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Prinsipnya semua buku yang dapat digunakan untuk bahan kajian pembelajaran. Namun pengertian buku ajar secara khusus terkait dengan cara menyusun, penggunaannya dalam pembelajaran dan penyebarannya, sehingga buku tersebut masuk dalam kategori sebagai buku ajar.

e) *Google Classroom*

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi saat ini sangat pesat. Salah satunya dalam bidang media pembelajaran. Sudah banyak sekali yang menciptakan software media pembelajaran untuk mempermudah dalam proses belajar mengajar. Salah satu contoh media pembelajaran yaitu *Google Classroom*.

Google Classroom atau ruang kelas Google adalah suatu serambi pembelajaran campuran untuk ruang lingkup pendidikan yang dapat memudahkan pengajar dalam membuat, membagikan, dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas (*paperless*). Google Classroom menggunakan serangkaian alat produktivitas gratis yang meliputi Gmail, Drive, dan Dokumen, serta tersedia bagi pengguna *Google Apps for*

Education Google Classroom dirancang untuk membantu pengajar membuat dan mengumpulkan tugas tanpa kertas, termasuk fitur yang menghemat waktu seperti kemampuan untuk membuat salinan Google Dokumen secara otomatis bagi setiap siswa.

f) *Quizizz*

Quizizz adalah aplikasi berupa kuis interaktif yang dianggap mampu menarik minat siswa karena menggantikan cara lama kuis yang hanya melibatkan kertas dan pulpen tetapi berupa pertanyaan-pertanyaan yang dibuat oleh seseorang pada *Quizizz* untuk dikerjakan oleh orang lain dengan cara memasukan kode join. Penggunaan media pembelajaran yang dapat diakses melalui telepon seluler siswa ini merupakan pemanfaatan teknologi secara positif dan dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran. Selain itu fitur yang tersedia dalam *Quizizz* juga dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam pemberian tugas dan proses penilaian yang dapat diunduh dalam format excel.

b. Media Audio

1) Pengertian Media Audio

Media audio adalah sarana komunikasi yang menyampaikan informasi, pesan, atau hiburan melalui elemen suara tanpa adanya tampilan visual. Media ini mengandalkan aspek pendengaran untuk menyampaikan makna, sehingga pengguna dapat memahami pesan melalui nada, intonasi, musik, efek suara, dan kata-kata yang diucapkan. Media audio banyak digunakan dalam berbagai bidang, seperti pendidikan (*podcast*, *audiobook*), hiburan (radio, musik), serta komunikasi (pesan suara, siaran berita). Hamdani (2011:248) media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat di dengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Program kaset suara dan program radio adalah bentuk media audio. Penggunaan media audio dalam pembelajaran pada umumnya untuk menyampaikn materi pelajaran tentang mendengarkan.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media audio berperan penting dalam menyampaikan pesan secara efektif melalui elemen suara, seperti musik,

suara narator, efek suara, dan intonasi, sehingga dapat digunakan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan, hiburan, dan komunikasi.

2) Macam-macam Media Audio

a) Laboraturium Bahasa

Laboraturium bahasa merupakan media audio yang berfungsi untuk menunjang proses belajar mengajar dan penerapannya menggunakan indera pengelihatan. Media ini biasanya digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran seperti: mendengarkan percakapan bahasa asing seperti bahasa indonesia, bahasa arab, dan bahasa inggris. Dengan adanya alat ini dapat mempermudah pendidik dan peserta didik dalam mencapai tujuan belajar mengajar.

b) Radio

Radio adalah media visual yang berupa benda atau alat yang dapat dipergunakan untuk memfasilitasi proses belajar mengajar dan diterapkan dengan menggunakan indera pendengaran. Fungsi radio sebagai media belajar adalah dapat memberikan informasi-informasi yang dimuat didalamnya.

c) Alat perekam pita magnetik

Alat perekam pita magnetik merupakan media belajar berbasis audio dan diterapkan dengan menggunakan indera pendengaran. Peran atau fungsi alat perekam pita magnetik dalam media belajar adalah dapat dipergunakan untuk merekam suara atau data (materi pelajaran) sehingga dalam penyampainya pendidik dapat memutarinya kembali. Tetapi alat ini sudah jarang ditemukan karena sudah tergantikan oleh teknologi-teknologi yang lebih canggih dan baru.

c. Media Audiovisual

1) Pengertian Media Audiovisual

Lestari dkk (2016:3) Dalam media pembelajaran terdapat tiga klasifikasi umum media diantaranya media audio, visual dan audio visual. Ketiga jenis media tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing sesuai dengan karakteristiknya. Media audio merupakan suara-suara ataupun bunyi yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang direkam dengan menggunakan alat perekam suara. Artinya media audio menampilkan bentuk suara atau bunyi yang direkam, kemudian hasil perekaman tersebut

diperdengarkan kepada peserta didik dengan menggunakan sebuah alat pemutarnya.

Pritasari dan Asri (2014:3) Sementara itu, media visual merupakan media yang hanya melibatkan indera penglihatan. Artinya media visual ini hanya bisa digunakan oleh indera penglihatan saja yaitu mata dan dapat pula menampilkan gambargambar yang bisa dilihat langsung oleh orang yang menggunakannya. Media audio visual merupakan media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Media audio visual memiliki daya tarik yang sangat tinggi dalam hal pembelajaran, karena mampu menyajikan dua unsur sekaligus dalam satu proses. Salah satu jenis dari media audio visual yaitu animasi. Karya animasi yang digunakan harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa, terutama siswa sekolah dasar agar apa yang disajikan mampu dipahami dan dimengerti secara jelas oleh siswa. Artinya media audio visual bisa digunakan guru untuk memberikan pengaruh dalam proses pembelajaran karena menyajikan dua unsur seperti unsur suara dan unsur gambar. Media audio visual masih jarang digunakan guru karena terbatasnya sarana dan prasarana yang terdapat di beberapa sekolah.

Namun jika guru ingin menciptakan suasana kelas yang menarik dan menyenangkan maka harus ada suatu perubahan yang dapat memberikan sebuah keuntungan baik bagi guru maupun siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media ini menggabungkan unsur audio (suara) dan visual (gambar atau video) untuk menyampaikan informasi secara lebih efektif. Dengan kombinasi kedua elementer sebut, media audiovisual dapat meningkatkan pemahaman, daya tarik, dan keterlibatan audiens, sehingga sering digunakan dalam pendidikan, hiburan, dan komunikasi.

2) Macam-macam Media Audiovisual

Menurut Djamarah, media audio visual dibagi menjadi 2 :

- a) Audio visual murni, yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti televisi, video kaset, film bersuara.
- b) Audio visual tidak murni, yaitu unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda seperti film bingkai suara.

d. Media Cetak

1) Pengertian Media Cetak

Istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “*medium*” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. arti umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media cetak adalah media visual yang pembuatannya melalui proses percetakan (*printing* atau *offset*). Media bahan cetak menyajikan pesan atau informasi melalui huruf atau gambar yang diilustrasikan untuk lebih memperjelas pesan atau informasi yang akan disampaikan.

2) Macam-macam Media Cetak

- a) Surat kabar atau Koran, yaitu kumpulan berita, artikel, cerita, iklan dan sebagainya yang tercetak dalam lembaran kertas ukuran plano, terbit secara teratur, setiap hari atau seminggu sekali.
- b) Majalah adalah kumpulan majalah berita, artikel, cerita, iklan dan sebagainya yang tercetak dalam lembaran kertas ukuran

folio atau kuarto, dijilid dalam bentuk buku. Majalah biasanya terbit terbit teratur, seminggu sekali, sebulan sekali atau setahun sekali.

- c) Tabloid adalah kumpulan berita, artikel, cerita, iklan dan sebagainya yang tercetak dalam lembaran kertas ukuran broadsheet (lebih kecil dari plano) dan dilipat seperti surat kabar.² Tabloid biasanya terbit teratur, seminggu sekali, dua minggu atau sebulan sekali.
- d) Bulletin adalah kumpulan berita, artikel, cerita, iklan dan sebagainya yang tercetak dalam lembaran kertas ukuran broadsheet (lebih kecil dari plano) dan dilipat seperti surat kabar. Bulletin biasanya terbit tidak teratur atau sering disebut penerbitan berkalah.
- e) Buku adalah tulisan tentang ilmu pengetahuan, esai, cerita-cerita, panjang, sejarah dan sebagainya yang tercetak dalam lembaran kertas ukuran setengah kuarto atau setengah folio yang dijilid rapi.

e. Media Digital/Elektronik

1) Pengertian Media Digital/Elektronik

Media digital berasal dari kata media dan digital. Media berasal dari bahasa latin,

yaitu medium yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan atau membawa sesuatu. Sedangkan Digital berasal dari kata digitus, dalam bahasa Yunani berarti jari jemari, namun menurut istilah kata digital identik dengan internet.

Media digital merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar (*vektor atau bitmap*), grafik, sound, animasi, video, interaksi dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik. Media digital adalah suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik.

2) Macam-Macam Media Digital/Elektronik

Media digital merupakan pengemasan materi pembelajaran dengan memadukan berbagai ragam media untuk dipelajari siswa sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Terdapat macam-macam media yang dapat dipadukan diantaranya:

a) Teks

Teks adalah rangkaian tulisan yang tersusun sehingga memiliki makna sebagai informasi yang hendak disampaikan. Teks merupakan jenis media yang paling dominan penggunaannya dalam media digital terutama ketika belum ditemukannya unsur-unsur lain dalam internet.

b) Suara (audio)

Suara merupakan unsur penting yang harus dipertimbangkan dalam pengembangan media digital. Ada dua fungsi pengembangan suara dalam media digital yakni fungsi penjelasan dan fungsi efek suara. Fungsi penjelasan adalah fungsi suara sebagai media untuk menjelaskan materi atau bahan ajar yang hendak disampaikan melalui **multimedia**, **sedangkan fungsi efek adalah sebagai bahan** untuk mempercantik penampilan media digital itu sendiri, misalnya unsur musik dan efek-efek lainnya, untuk memperkuat pesan.

c) Animasi

Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks,

grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Dalam media digital, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar. Animasi digunakan untuk menjelaskan dan mensimulasikan sesuatu yang sulit dilakukan dengan video.

d) Video

Video pada dasarnya adalah alat atau media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata. Video juga sebagai sarana untuk menyampaikan informasi yang menarik, langsung dan efektif. Video pada media digital digunakan untuk menggambarkan suatu kegiatan atau aksi.

f. Media Lingkungan

1) Pengertian Media Lingkungan

Lingkungan merupakan media yang sangat baik untuk proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, karena siswa akan memperoleh pengetahuan langsung dari obyek atau persoalan nyata sehingga pemahaman siswa akan Ilmu Pengetahuan Alam tidak akan hilang selama- lamanya. Lingkungan adalah sesuatu yang ada di alam sekitar yang memiliki makna atau pengaruh tertentu kepada individu. Definisi tersebut menyatakan lingkungan

merupakan sesuatu yang berada di sekitar kita. Dalam arti yang luas, lingkungan merupakan suatu sistem yang disebut ekosistem, yang meliputi keseluruhan faktor lingkungan, yang tertuju pada peningkatan mutu kehidupan di atas bumi ini. Lingkungan merupakan segala sesuatu yang ada di sekitar yang berhubungan dengan kehidupan kita, baik benda hidup maupun benda mati. Lingkungan (environment) sebagai dasar pengajaran adalah faktor kondisional yang mempengaruhi tingkah laku individu dan merupakan faktor belajar yang penting.

Lingkungan memiliki pengaruh yang cukup besar bagi keberhasilan belajar siswa, kemampuan siswa yang baik bila tidak didukung dengan lingkungan yang kondusif untuk belajar, maka akan sulit mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal. Bila lingkungan sudah kondusif dan mendukung untuk melakukan proses pembelajaran, maka hal itu sangat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2) Macam-Macam Media Lingkungan

a) Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial sebagai sumber belajar yang berkenaan dengan interaksi manusia dengan kehidupan bermasyarakat,

seperti organisasi sosial, adat dan kebiasaan, mata pencaharian, kebudayaan, pendidikan, kependudukan, struktur pemerintahan, agama dan sistem nilai.

b) Lingkungan Non Social

Lingkungan non sosial berkenaan dengan segala sesuatu yang sifatnya alamiah seperti keadaan geografis, iklim, suhu udara, musim, curah hujan, flora (tumbuhan), fauna (hewan), sumber daya sosial (sosial, hutan, tanah, batu-batuan), dan lain-lain.

c) Lingkungan Buatan

Di lingkungan sosial yang sifatnya alami, ada juga yang disebut lingkungan buatan yakni lingkungan yang sengaja diciptakan atau dibangun untuk tujuan-tujuan yang bermanfaat bagi kehidupan manusia. Lingkungan buatan antara lain irigasi atau pengairan, bendungan, pertamanan, kebun binatang, perkebunan, penghijauan, dan pembangkit tenaga listrik.

g. Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia media yang difokuskan dalam mengirim kan pesan/informasi secara verbal. Media berbasis manusia sangat baik digunakan ketika tujuan kita ialah untuk memantau

seara langsung kegiatan belajar.Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan media berbasis manusia adalah pembelajaran yang melibatkan interaksi secara langsung oleh pendidik ke peserta didik.Contoh dari media berbasis manusia adalah pembelajaran dengan metode ceramah.

h. Pengertian *Small Group Discussion*

Small group discussion adalah metode pembelajaran yang membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil (umumnya 3–6 orang) untuk membahas suatu topik, memecahkan masalah, atau mengerjakan tugas tertentu secara kolaboratif. Metode ini menekankan interaksi antaranggota kelompok agar terjadi proses pertukaran ide, klarifikasi konsep, dan pembentukan pemahaman bersama.

3. Media Card Sort

1) Pengertian Media Card Sort

Card Sort yakni media pembelajaran berupa potongan-potongan kertas yang dibentuk seperti kartu yang berisi informasi atau materi pelajaran. merupakan salah satu model pembelajaran aktif dari berbagai model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

“Fatah Yasin berpendapat bahwa, *Card Sort* adalah suatu teknik yang digunakan dalam pembelajaran untuk mengajak siswa menemukan

konsep dan fakta melalui alat bantu berupa kartu yang berisi klasifikasi materi pembelajaran” (Fatah, 2020).

Istilah *Card Sort* sendiri berasal dari bahasa Inggris yang terdiri dari dua kata, yakni *Card* dan *Sort*. Jika dimaknai perkata *Card* bermakna kartu dan *Sort* bermakna sortir atau pilih. Menurut Silberman *Card Sort* berarti memilah dan memilih kartu. *Card Sort* adalah kartu yang cara menggunakannya dengan disortir. Tujuan dari Media mensortir kartu ini adalah untuk mengungkapkan daya ingat terhadap materi pelajaran yang telah dipelajari siswa.

Media *Card Sort* sebagai salah satu media pembelajaran yang merupakan alat penyalur informasi yang digunakan untuk mengajarkan konsep dan mengulangi materi pembelajaran serta mengaktifkan siswa dalam belajar. Penggunaan media ini mengutamakan gerakan fisik siswa ketika mencari teman dengan kategori sama. Gerakan fisik tersebut dapat membantu siswa untuk memberi energi pada otak yang telah letih berfikir.

Menurut Fatikh Salah satu karakter dalam Media *Card Sort* yaitu pendidik lebih banyak bertindak sebagai fasilitator dan menjelaskan materi yang perlu dibahas atau materi yang belum dimengerti siswa setelah presentasi selesai.

Sehingga materi yang telah dipelajari benar benar dipahami dan dimengerti oleh siswa. Karakter khas dari pembelajaran aktif media Card Sort ini adalah siswa mencari bahan sendiri atau materi yang sesuai dengan kategori kelompok yang diperolehnya dan siswa mengelompok sesuai dengan kartu indeks yang diperolehnya. Gerakan fisik yang dominan dapat membantu mendinamisir kelas yang kelelahan.

2) Langkah-langkah Penggunaan Media Card Sort

Penerapan media Card Sort tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran. Dengan cara menggunakan kartu-kartu yang dibuat oleh seorang guru. Pada awal kegiatan bentuklah beberapa tim. Beri tiap tim satu set kartu yang sudah di acak sehingga kategori yang mereka sortir tidak nampak. Mintalah setiap tim untuk mensortir kartu-kartu tersebut ke dalam kategori-kategori tertentu. Setiap tim memperoleh nilai untuk setiap kartu yang disortir dengan benar. Di dalamnya terdapat poin-poin yang berkaitan tentang suatu materi. Langkah-langkah yang digunakan ketika menerapkan media Card Sort dalam pembelajaran adalah:

- a) Setiap siswa diberi potongan kertas yang berisi informasi atau contoh yang tercakup dalam satu atau lebih kategori.
- b) Mintalah siswa untuk bergerak dan berkeliling di dalam kelas untuk menemukan kartu dengan

kategori yang sama. Anda dapat mengumumkan kategori tersebut sebelumnya atau membiarkan siswa menemukan sendiri.

- c) Siswa dengan kategori yang sama diminta mempresentasikan kategori masing-masing di depan kelas.
- d) Seiring dengan presentasi dari tiap-tiap kategori tersebut, berikan poin-poin terkait materi.
- e) Mintalah setiap kelompok untuk menjelaskan tentang kategori yang mereka selesaikan.

Menurut Hisyam Zaini langkah-langkah penerapan media pembelajaran *Card Sort* sebagai berikut:

- a) Setiap siswa diberikan potongan kertas yang berisi informasi atau contoh yang tercakup dalam satu atau lebih kategori.
- b) Setiap siswa berkeliling mencari kategori di dalam kelas untuk menemukan kartu dengan kategori yang sama (guru dapat mengumumkan atau membiarkan siswa menemukannya sendiri).
- c) Siswa dengan kategori yang sama diminta mempresentasikan kategori masing-masing di depan kelas.
- d) Seiring dengan presentasi dari tiap-tiap kategori tersebut, guru memberikan poin-poin penting terkait materi pelajaran.

Menurut Dedi Wahyudi Penerapan strategi (media) belajar *Card Sort* dengan langkah-langkah atau prosedur yang dilakukan, sebagai berikut:

- a) Langkah pertama, guru membagikan selembarnya kartu kepada setiap siswa dan pada kartu tersebut telah dituliskan suatu materi. Kartu tersebut terdiri dari kartu perhuruf.
- b) Langkah kedua, siswa diminta untuk mencari teman (pemegang kartu) yang sesuai dengan masalah yang ada pada kartunya untuk satu kelompok.
- c) Langkah ketiga, siswa akan berkelompok dalam satu kategori atau masalah masing-masing.
- d) Langkah keempat, siswa diminta untuk menempelkan di papan tulis bahasan yang ada dalam kartu tersebut berdasarkan urutan-urutan bahasanya yang dipegang kelompok tersebut.
- e) Langkah kelima, seorang siswa pemegang kartu dari masing-masing kelompok untuk menjelaskan dan sekaligus mengecek kebenaran urutan per-huruf.
- f) Langkah keenam, bagi siswa yang salah mencari kelompok sesuai bahasan atau materi pelajaran tersebut, diberi hukuman dengan

mencari judul bahasan atau materi yang sesuai dengan kartu yang dipegang.

- g) Langkah ketujuh, guru memberikan komentar atau penjelasan dari permainan tersebut.

4. Pendidikan Agama Islam

Pengertian pendidikan adalah bimbingan secara sadar oleh pendidik kepada terdidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani terdidik menuju kepribadian yang lebih baik. Yang pada hakikatnya mengarah pada pembentukan manusia yang ideal. Manusia ideal adalah manusia yang sempurna akhlaknya yang nampak sejalan dengan misi kerasulan Nabi Muhammad SAW yaitu menyempurnakan akhlak manusia. Agama Islam adalah agama yang universal yang mengajarkan kepada umat manusia mengenai berbagai aspek kehidupan baik kehidupan yang sifatnya duniawi maupun yang sifatnya ukhrawi. Salah satu ajaran Islam mewajibkan kepada umatnya untuk melaksanakan pendidikan, karena dengan pendidikan manusia dapat memperoleh bekal kehidupan yang baik dan terarah.

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu pilar utama dalam sistem pendidikan nasional yang memiliki tujuan strategis, yaitu membentuk kepribadian, moral, serta nilai-nilai kemanusiaan peserta didik. Dalam konteks pendidikan modern, PAI tidak hanya dimaknai sebagai upaya mentransfer pengetahuan keagamaan,

tetapi juga harus menjadi sarana pembentukan karakter spiritual, sosial, dan emosional yang seimbang. Sebagai mata pelajaran yang berorientasi pada nilai-nilai kehidupan, PAI diharapkan mampu menumbuhkan kesadaran religius sekaligus kemanusiaan yang harmonis dalam diri siswa (Rahman, 2022).

Menurut M. Arifin mendefinisikan pendidikan agama Islam adalah “proses yang mengarahkan manusia kepada kehidupan yang lebih baik dan yang mengangkat derajat kemanusiaannya, sesuai dengan kemampuan dasar (fitrah) dan kemampuan ajarannya (pengaruh dari luar).” Menurut Zakiah Daradjat pendidikan agama Islam adalah: Pendidikan dengan melalui ajaran-ajaran agama Islam, yaitu berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan ia dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran agama Islam yang telah diyakini menyeluruh, serta menjadikan keselamatan hidup di dunia dan di akhirat kelak.

Menurut paradigma religius humanis, untuk menciptakan kualitas pendidikan, harus mempertimbangkan akal sehat, individualisme menuju kemerdekaan, pendidikan pluralis, anti-dikotomi, semangat, fungsionalisme, pemukulan simbolisme, serta penghargaan dan sanksi. Sejalan dengan ini, Mas'ud menyatakan, "Pendidikan Islam sebagai tujuan, alat perubahan dan transformasi sosial harus diarahkan untuk

mengakomodasi budaya lokal dan berorientasi masa depan, yang religius dan modern".

Pendidikan Agama Islam merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar, sengaja, dan terencana untuk membimbing serta membentuk kepribadian peserta didik agar sesuai dengan norma-norma yang diajarkan dalam agama Islam. Selain itu, Pendidikan Agama Islam juga bertujuan untuk membimbing peserta didik agar dapat mengenal, memahami, menghayati, dan meyakini ajaran Islam, sehingga mereka tumbuh menjadi individu yang bertakwa, berakhlak mulia, serta mampu mengamalkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Peran guru PAI menjadi semakin krusial untuk menjaga keseimbangan antara pemanfaatan teknologi dan pembentukan karakter religius. Guru dituntut untuk mampu mengintegrasikan nilai-nilai Islam dalam proses pembelajaran berbasis digital. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahardjo (2022).

a. Pengertian Bidang Studi Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam merupakan satu bidang studi yang membahas perihal agama kepada siswa tentang bagaimana cara beribadah yang baik, berakhlak terpuji serta masalah hukum-hukum dalam menjalani hidup sebagai hamba Allah SWT. Pendidikan Agama Islam salah satu pelajaran yang

mengupayakan secara sistematis dalam mempersiapkan siswa untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani, bertaqawa, berakhlak mulia, mengamalkan ajaran agama Islam.

Berdasarkan uraian diatas Pendidikan Agama Islam merupakan bidang studi agama di sekolah umum yang berupaya untuk mengajarkan siswa tentang fiqih, aqidah akhlak, al-qur'an hadis, dan sejarah kebudayaan Islam secara umum melalui proses bimbingan yang telah ditentukan agar dapat di aplikasikan oleh siswa dalam kehidupan.

b. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pembelajaran menurut Oemar Hamalik “sebagai suatu kombinasi yang tersusun, meliputi unsur-unsur manusia, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.” Pembelajaran PAI dapat diartikan sebagai upaya membuat peserta didik dapat belajar terdorong belajar dan tertarik untuk terus menerus mempelajari apa yang teraktualisasikan dalam kurikulum agama Islam sebagai kebutuhan peserta didik secara menyeluruh yang mengakibatkan beberapa perubahan yang relatif tetap dalam tingkah laku seseorang baik dalam kognitif (kecerdasan intelektual), afektif (kecerdasan sikap/emosional), dan psikomotorik (keterampilan/skill).

Kemudian sumber belajar dan bahan ajar Pendidikan Agama Islam mengambil peranan penting dalam mencapai proses pembelajaran yang sehat, maka sesuai dengan yang diutarakan oleh Abdul Majid, yakni bahan “ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan tersebut berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. Berkenaan dengan bahan ajar ada beberapa komponen yang harus tercakup didalamnya, antara lain:

- 1) Petunjuk belajar (petunjuk siswa atau guru)
- 2) Kompetensi yang akan dicapai
- 3) Informasi pendukung
- 4) Latihan-latihan
- 5) Petunjuk kerja, dapat berupa lembar kerja siswa (LKS)
- 6) Evaluasi

c. Komponen-komponen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan suatu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi tujuan, guru, siswa, pendekatan, materi, metode, media dan evaluasi.

Guru sebagai fasilitator dan motivator memegang peranan penting dalam menentukan keberhasilan strategi pembelajaran. Pemilihan metode, penggunaan media yang sesuai, serta kemampuan dalam mengaitkan materi dengan kehidupan nyata sangat menentukan efektif tidaknya proses pembelajaran Aqidah Akhlak. Pendekatan yang interaktif dan menyentuh emosi siswa lebih berpotensi menginternalisasikan nilai-nilai moral (Fahmi & Susanto, 2022).

d. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Berbicara pendidikan agama Islam, baik makna maupun tujuannya haruslah mengacu kepada penanaman nilai-nilai Islam dan tidak dibenarkan melupakan etika sosial dan moralitas sosial. Penanaman nilai-nilai ini juga dalam rangka menuai keberhasilan hidup di dunia bagi anak didik yang kemudian akan mampu membuahkan kebaikan di akhirat kelak. Tujuan pendidikan juga dapat membentuk perkembangan anak untuk mencapai tingkat kedewasaan, baik biologis maupun pedagogis. Pendidikan agama Islam di sekolah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan,

ketaqwaannya, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Menurut Zakiah Daradjat Tujuan ialah suatu yang diharapkan tercapai setelah sesuatu usaha atau kegiatan selesai. Tujuan pendidikan bukanlah suatu benda yang berbentuk tetap dan statis, tetapi ia merupakan suatu keseluruhan dari kepribadian seseorang, berkenaan dengan seluruh aspek kehidupannya, yaitu kepribadian seseorang yang membuatnya menjadi "insan kamil" dengan pola taqwa. Insan kamil artinya manusia utuh rohani dan jasmani, dapat hidup berkembang secara wajar dan normal karena taqwanya kepada Allah SWT. Sedangkan Mahmud Yunus mengatakan bahwa tujuan pendidikan agama adalah mendidik anak-anak, pemuda-pemudi maupun orang dewasa supaya menjadi seorang muslim sejati, beriman teguh, beramal saleh dan berakhlak mulia, sehingga ia menjadi salah seorang masyarakat yang sanggup hidup di atas kakinya sendiri, mengabdikan kepada Allah dan berbakti kepada bangsa dan tanah airnya, bahkan sesama umat manusia.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah proses pembinaan dan bimbingan terhadap fitrah peserta didik secara optimal, dengan

tujuan membentuk pribadi yang sempurna. Dengan karakter demikian, peserta didik diharapkan mampu mengintegrasikan iman, ilmu, dan amal secara seimbang, sehingga dapat menciptakan kehidupan yang harmonis baik di dunia maupun di akhirat.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Baharuddun berhasil dan gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa, baik ketika berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah proses belajar dilaksanakan, baik dalam bentuk prestasi maupun perubahan tingkah laku dan sikap siswa yang telah mengalami belajar. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni: (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, (e) keterampilan motoris.

Menurut Ngainun hasil belajar mencerminkan kemampuan siswa dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam satu kompetensi dasar. Sementara menurut Agus Suprijona hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan

keterampilan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono dengan demikian hasil belajar tersebut dapat penulis simpulkan bahwa prestasi belajar merupakan hasil yang didapat peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil yang diperoleh itu berupa perubahan tingkah laku yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, jadi setelah mengikuti proses pembelajaran itu ada perubahan secara menyeluruh dalam sikap dan kebiasaan-kebiasaan serta keterampilan-keterampilan kearah positif.

b. Bentuk-bentuk hasil belajar

a. Ranah aspek kognitif

- 1) pengetahuan (*knowledge*), yaitu kemampuan seseorang dalam menghafal atau mengingat kembali pengetahuan yang diterimanya.
- 2) pemahaman (*comprehension*), yaitu kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan, menterjemahkan, atau menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri tentang pengetahuan yang di terimanya.
- 3) penerapan (*application*), yaitu kemampuan seseorang dalam menggunakan pengetahuan untuk memecahkan berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) analisis (*analysis*), yaitu kemampuan seseorang merinci dan membandingkan

pengetahuan atau data yang begitu rumit serta mengklasifikasikannya menjadi beberapa kategori dengan tujuan agar dapat mengenal hubungan dan kedudukan masing-masing data terhadap data lain.

5) sintesi (*synthesis*), yaitu kemampuan seseorang dalam mengaitkan dan menyatukan berbagai elemen dan unsur pengetahuan yang ada sehingga berbentuk pola baru yang lebih menyeluruh.

6) evaluasi (*evaluation*), yaitu kemampuan seseorang dalam membuat perkiraan atau keputusan yang tepat berdasarkan kriteria atau pengetahuan yang dimilikinya.

b. Ranah aspek afektif

Ranah aspek afektif meliputi:

1) Menerima (*receiving*), yaitu proses pembentukan sikap dan perilaku dengan cara membangkitkan kesadaran tentang adanya (*stimulus*) tertentu yang mengandung estetika.

2) Tanggapan (*responding*), yaitu sebagai prilaku baru dari sasaran didik (siswa) sebagai manifestasi dari pendapatnya yang timbul karena adanya perangsang pada saat ia belajar.

- 3) Penghargaan (*valuing*), yaitu kepekaan tanggapan terhadap nilai atas suatu rangsangan, tanggung jawab, konsisten dan komitmen.
- 4) Organisasi (*organization*), yaitu proses konseptualisasi nilai-nilai dan menyusun hubungan antar nilai-nilai tersebut, kemudian memilih nilai yang terbaik untuk diterapkannya.
- 5) Karakterisasi (*characterization*), yaitu sikap dan perbuatan yang secara konsisten dilakukan oleh seseorang selaras dengan nilai-nilai yang dapat diterimanya, sehingga sikap dan perbuatan itu seolah-olah telah menjadi ciri-ciri perilakunya.

c. Ranah psikomotor

Ranah aspek psikomotor meliputi:

- 1) Persepsi (*perception*), yaitu kemampuan awal seseorang untuk memulai memberikan suatu gerakan atau respon.
- 2) Kesiapan (*set*), yaitu kesedian mengambil tindakan.
- 3) Gerakan yang terkoordinasi/terbimbing (*coordinated movements*), yaitu gerakan yang dihasilkan dari perpaduan antara fungsi salah satu atau lebih indera manusia dengan salah

satu anggota badan yang dikoordinir melalui suatu bimbingan atau panduan.

- 4) Mekanisme (*mechanisme*), yaitu gerakan yang dilakukan seseorang karena adanya faktor pembiasaan yang dilakukan dalam kegiatan dan aktivitas.
- 5) Gerakan seluru badan/kompleks (*cross body movements*), yaitu prilaku seseorang dalam suatu kegiatan yang dilakukan secara menyeluruh.
- 6) Gerakan yang disesuaikan (*adjustment*), yaitu pola gerakan atau aktivitas yang mengikuti perubahan, struktur, prosedur dan rencana.
- 7) Gerakan kreatif (*creativity movements*), yaitu gerakan yang dilahirkan sebagai pola gerakan kreatif yang baru.

Keberhasilan pembelajaran pada ranah kognitif dan psikomotor dipengaruhi oleh kondisi afektif peserta didik. Peserta didik yang memiliki minat belajar dan sikap positif terhadap pelajaran akan merasa senang mempelajari mata pelajaran tertentu, sehingga dapat mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Oleh karena itu untuk mencapai hasil belajar yang optimal, dalam merancang program pembelajaran dan kegiatan pembelajaran bagi peserta didik, pendidik harus memperhatikan karakteristik afektif peserta didik.

c. Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Mukhtar dan Iskandar (2020: 30-38)

Secara umum faktor- faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan atas dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses belajar individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar.

a. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor- faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Faktor- faktor internal ini meliputi faktor *fisiologis* dan *psikologis*.

1) Faktor *fisiologis*

Faktor- faktor fisiologis adalah faktor- faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Faktor- faktor ini dibedakan menjadi dua macam.

a) *Pertama*, keadaan tonus jasmani.

Keadaan tonus jasmani pada umumnya sangat mempengaruhi aktivitas belajar seseorang. Kondisi fisik yang sehat dan bugar akan memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan belajar individu. Sebaliknya, kondisi fisik yang lemah atau sakit akan menghambat tercapainya hasil belajar yang maksimal. Oleh karena

keadaan tonus jasmani sangat mempengaruhi proses belajar, maka perlu ada usaha untuk menjaga kesehatan jasmani.

b) *Kedua*, keadaan fungsi jasmani/ fisiologis.

Selama proses belajar berlangsung peran fungsi fisiologis pada tubuh manusia sangat mempengaruhi hasil belajar, terutama pancaindra. Pancaindra yang berfungsi dengan baik akan mempermudah aktivitas belajar dengan baik pula. Dalam proses belajar, pancaindra merupakan pintu masuk bagi segala informasi yang diterima dan ditangkap oleh manusia, sehingga manusia dapat mengenal dunia luar. Pancaindra yang memiliki peran yang sangat besar dalam aktivitas belajar adalah mata dan telinga.

Menurut Mukhtar dan Iskandar (2020: 35-38)

Oleh karena itu, baik guru maupun siswa perlu menjaga pancaindra dengan baik, baik secara preventif maupun yang bersifat kuratif, dengan menyediakan sarana belajar yang memenuhi persyaratan, memerikasakan kesehatan fungsi mata dan telinga secara periodik, mengonsumsi makanan yang bergizi, dan lain sebagainya.

2) Faktor *Psikologis*

Faktor- faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar. Beberapa faktor psikologis yang utama mempengaruhi proses belajar adalah kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap, dan bakat.

a) Kecerdasan/Intelegensi siswa

Pada umumnya kecerdasan diartikan sebagai kemampuan psiko-fisik dalam mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan melalui cara yang tepat. Dengan demikian, kecerdasan bukan hanya berkaitan dengan kualitas otak saja, tetapi juga organ- organ tubuh yang lain.namun, bila dikaitkan dengan kecerdasan, tentunya otak merupakan organ yang penting dibandingkan organ yang lain, karena fungsi otak itu sendiri sebagai pengendali tertinggi (*executive control*) dari hampir seluruh aktifitas manusia.

b) Motivasi

Motivasi adalah salah satu faktor yang mempengaruhi keefektifan kegiatan belajar siswa. Dari sudut sumbernya, motivasi dibagi menjadi dua, yaitu motivasi instrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi instrinsik

adalah semua faktor yang berasal dari dalam diri individu dan memberikan dorongan untuk melakukan sesuatu. Motivasi ekstrinsik adalah faktor yang datang dari luar diri individu tetapi memberi pengaruh terhadap kemauan untuk belajar. Seperti pujian, peraturan, tata tertib, teladan guru, orangtua, dan lain sebagainya. Kurangnya respons dari lingkungan secara positif akan mempengaruhi semangat belajar seseorang menjadi lemah.

c) Minat

Secara sederhana, minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Namun lepas dari kepopulerannya, minat sama halnya dengan kecerdasan dan motivasi, karena memberi pengaruh terhadap aktivitas belajar. Karena jika seseorang tidak memiliki minat untuk belajar, ia akan tidak bersemangat atau bahkan tidak mau belajar. Oleh karena itu, dalam konteks belajar di kelas, seorang guru atau pendidik lainnya perlu membangkitkan minat siswa agar tertarik terhadap materi pelajaran yang akan dipelajarinya.

d) Sikap

Dalam proses belajar, sikap individu dapat memengaruhi keberhasilan proses belajarnya. Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespons dengan cara yang relatif tetap terhadap objek, orang, peristiwa dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif.

e) Bakat

Secara umum, bakat (*aptitude*) didefinisikan sebagai kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.

b. Faktor- faktor eksogen/ eksternal

Selain karakteristik siswa atau faktor- faktor endogen, faktor- faktor eksternal juga dapat memengaruhi proses belajar siswa. Faktor-faktor eksternal tersebut diantaranya:

1) Lingkungan sosial

- a) Lingkungan Sosial Sekolah, seperti guru, administrasi dan teman- teman sekelas dapat memengaruhi proses belajar seorang siswa. Hubungan yang harmonis antara ketiganya dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk belajar lebih baik di sekolah. Perilaku

yang simpatik dan dapat menjadi teladan seorang guru atau administrasi dapat menjadi pendorong bagi siswa untuk belajar.

- b) Lingkungan Sosial Masyarakat, kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa akan memengaruhi belajar siswa. Lingkungan siswa yang kumuh, banyak pengangguran dan anal telantar juga dapat memengaruhi aktivitas belajar siswa, paling tidak siswa kesulitan ketika memerlukan teman belajar, diskusi, atau meminjam alat- alat belajar yang kebetulan belum dimilikinya.
- c) Lingkungan Sosial Keluarga, lingkungan ini sangat memengaruhi kegiatan belajar. Ketegangan keluarga, sifat- sifat orang tua, demografi keluarga (letak rumah), pengelolaan keluarga, semuanya dapat memberi dampak terhadap aktivitas belajar siswa. Hubungan antar anggota keluarga, orang tua, anak, kakak, atau adik yang harmonis akan membantu siswa melakukan aktivitas belajar dengan baik.

2) Lingkungan Nonsosial

- a) Lingkungan alamiah, seperti kondisi udara yang segar, tidak panas dan tidak dingin, sinar yang tidak terlalu silau/kuat, atau tidak terlalu lemah/ gelap, suasana yang sejuk dan tenang. Lingkungan alamiah tersebut merupakan faktor-faktor yang dapat memengaruhi aktivitas belajar siswa. Sebaliknya, bila kondisi lingkungan alam tidak mendukung, proses belajar siswa akan terhambat.
- b) Faktor instrumental, yaitu perangkat belajar yang dapat digolongkan dua macam. Pertama, *hardware*, seperti gedung sekolah, alat- alat belajar, fasilitas belajar, lapangan olahraga, bangku, papan tulis, laboratorium, perpustakaan, dan lain sebagainya. Kedua, *software*, seperti kurikulum sekolah, peraturan-peraturan sekolah, buku panduan, silabus, dan lain sebagainya.
- c) Faktor materi pelajaran (yang diajarkan ke siswa). Faktor ini hendaknya disesuaikan dengan usia perkembangan siswa, begitu juga dengan metode mengajar guru, disesuaikan dengan kondisi perkembangan siswa. Karena itu,

agar guru dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap aktivitas belajar siswa, maka guru harus menguasai materi pelajaran dan berbagai materi pelajaran dan berbagai metode mengajar yang dapat diterapkan sesuai dengan kondisi siswa.

B. Penelitian yang Relevan

1. Hasil penelitian dari Diana Febriany (Skripsi, 2019) yang berjudul: “Penerapan Metode Pembelajaran Card Sort Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pai Siswa Kelas V Di Sd Negeri 74 Kota Bengkulu,” menyatakan bahwa berdasarkan Penerapan pembelajaran metode card sort dalam meningkatkan hasil belajar PAI kelas V di SD negeri 74 Kota Bengkulu Untuk hasil belajar siswa mengalami peningkatan hal tersebut dapat dilihat dari skor rata-rata keseluruhan yang meningkat pada siklus I dengan nilai rata-rata hasil siswa sebesar 68,91 dan presentase ketuntasan belajar sebesar 70,27% dan nilai tersebut mengalami peningkatan pada siklus II dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa 74,05 dan presentase ketuntasan hasil belajar 86,48%. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis buat terletak pada tempat dan objek penelitian, dalam penelitian ini objek penelitiannya adalah Hasil Belajar Pai Siswa Kelas V Di Sd Negeri 74 Kota Bengkulu, sedangkan objek penelitian yang penulis buat adalah Hasil Belajar Siswa Pada Mata

Pelajaran Pai Di Smpn 14 Kota Bengkulu. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan Media *Card Sort*.

2. Hasil penelitian dari Alfian Noor (Skripsi, 2022) yang berjudul: “Penerapan Metode Card Sort Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI kelas X di SMKN 5 Palangka Raya,” menyatakan bahwa berdasarkan tujuan hasil penelitian dalam pembelajaran PAI dengan menggunakan Penerapan Metode Card Sort Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI kelas X di SMKN 5 Palangka Raya, maka dapat disimpulkan bahwa Penerapan Metode Card Sort dalam meningkatkan hasil belajar PAI kelas X di SMKN 5 Palangka Raya untuk hasil belajar siswa mengalami peningkatan hal tersebut dapat dilihat dari skor rata-rata keseluruhan yang meningkat pada siklus I dengan nilai rata-rata hasil siswa sebesar 70 dan presentase ketuntasan belajar sebesar 66,6% dan nilai tersebut mengalami peningkatan pada siklus II dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa 86,6 dan presentase ketuntasan hasil belajar 83,3%. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis buat terletak pada tempat dan objek penelitian, dalam penelitian ini objek penelitiannya adalah Hasil Belajar PAI kelas X di SMKN 5 Palangka Raya, sedangkan objek penelitian yang penulis buat adalah Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Di Smpn 14 Kota Bengkulu. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan Media *Card Sort*.

3. Hasil penelitian dari Elda Yanti (Skripsi, 2023) yang berjudul: “Penerapan strategi pembelajaran Card Sort dapat meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas VII.1 di SMP Negeri 5 Singingi Kecamatan Singingi Kabupaten Kuantan Singingi,” menyatakan bahwa berdasarkan penerapan strategi pembelajaran Card Sort dapat meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas VII.1 di SMP Negeri 5 Singingi Kecamatan Singingi Kabupaten Kuantan Singingi, terbukti dengan persentase motivasi belajar siswa yang terus meningkat pada setiap siklusnya, Pra Siklus hanya 11,81% siswa yang memiliki motivasi belajar, pada Siklus I ternyata naik menjadi 27,27% siswa, pada Siklus II terus naik menjadi 73,18% siswa dan pada Siklus III sudah mencapai 92,27% siswa kelas VII.1 memiliki motivasi belajar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis buat terletak pada tempat dan objek penelitian, dalam penelitian ini objek penelitiannya adalah motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas VII.1 di SMP Negeri 5 Singingi Kecamatan Singingi Kabupaten Kuantan Singingi, sedangkan objek penelitian yang penulis buat adalah Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Di Smpn 14 Kota Bengkulu. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan Media *Card Sort*.

4. Hasil penelitian dari Nurbina (Skripsi, 2024) yang berjudul: “Penggunaan Metode Card Sort Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengetahui Makharij Al Huruf Pada Pembelajaran Pai Di Kelas Iv Upt Sdn 1 Lawawoi Kabupaten Sidrap,” menyatakan bahwa berdasarkan hasil penelitian, penggunaan metode Card Sort terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyebutkan makharij al-huruf pada pembelajaran PAI. Metode ini mendorong keterlibatan aktif, memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, serta membantu peserta didik mengasosiasikan huruf dengan makharij al-huruf secara tepat. Efektivitas metode Card Sort terlihat dari adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar, di mana skor rata-rata pre-test peserta didik sebesar 59,33 meningkat menjadi 71,5 pada post-test. Hasil uji statistik juga menunjukkan bahwa t hitung (4,90) lebih besar daripada t tabel (0,3550) pada taraf signifikansi 0,05 dengan $df = 29$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Card Sort berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan mengetahui makharij al-huruf peserta didik kelas IV UPT SDN 1 Lawawoi Kabupaten Sidrap. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis buat terletak pada tempat dan objek penelitian, dalam penelitian ini objek penelitiannya adalah Makharij Al Huruf Pada Pembelajaran Pai Di Kelas Iv Upt Sdn 1 Lawawoi

Kabupaten Sidrap, sedangkan objek penelitian yang penulis buat adalah Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Di Smpn 14 Kota Bengkulu. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan Media *Card Sort*.

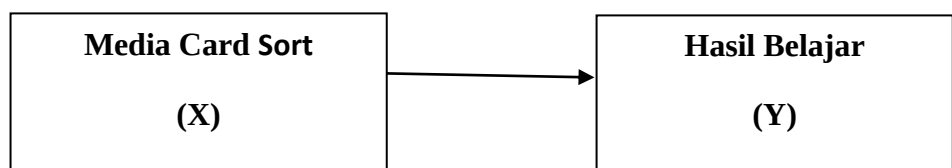
5. Hasil penelitian dari Kun Fadhillah Nur Indah Wahda (Skripsi, 2022) yang berjudul: “Penerapan Metode Pembelajaran Card Sort Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pai Siswa Kelas V Di Sd Negeri 96 Kendari,” menyatakan bahwa berdasarkan penerapan metode pembelajaran Card Sort pada siswa kelas V A SD Negeri 96 Kendari terbukti meningkatkan aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti. Hal ini terlihat dari peningkatan aktivitas guru pada siklus I dari 61,45% menjadi 82,29% dan pada siklus II dari 85,41% menjadi 89,58%, serta peningkatan aktivitas siswa pada siklus I dari 53,57% menjadi 71,42% dan pada siklus II dari 78,57% menjadi 88,09%. Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan signifikan, yaitu dari 73,68% pada siklus I menjadi 90,52% pada siklus II, yang sekaligus telah melampaui indikator kinerja yang ditetapkan sebesar 85%. Dengan demikian, metode Card Sort dinyatakan efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V A SD Negeri 96 Kendari. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis buat terletak pada tempat dan objek penelitian, dalam penelitian ini objek penelitiannya adalah Hasil Belajar Pai Siswa Kelas V Di Sd Negeri 96 Kendari,

sedangkan objek penelitian yang penulis buat adalah Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Di Smpn 14 Kota Bengkulu. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan Media Card Sort.

C. Kerangka Berfikir

Menurut Juliansyah Noor setelah kita mengetahui jenis-jenis variabel yang menjadi sorotan penting dan menetapkan hubungan antarvariabel melalui pemikiran logis dalam kerangka pemikiran teoritis, selanjutnya apakah hubungan yang diteorikan dapat diuji dan terbukti kebenarannya melalui analisis statistik yang tepat? Kita dapat memperoleh informasi tepercaya mengenai jenis hubungan yang ada di antara variabel yang berlaku dalam situasi masalah. Hasil pengujian ini memberi kita beberapa solusi mengenai apa yang dapat diubah dalam situasi masalah. Merumuskan pernyataan yang dapat diuji semacam ini disebut penyusunan pengajuan hipotesis.

Berdasarkan uraian di atas, dengan melihat fenomena yang ada maka prinsip dasar pemikiran yang menjadikan penelitian ini adalah pemberian media card sort dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar.



D. Asumsi Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menetapkan beberapa asumsi sebagai landasan berpikir, yaitu:

1. Peserta didik memiliki kemampuan awal yang relatif setara pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebelum diberi perlakuan, sehingga perbedaan hasil belajar yang muncul diasumsikan berasal dari penggunaan media pembelajaran *Card Sort*.
2. Media pembelajaran *Card Sort* dapat diterapkan dengan efektif dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 14 Kota Bengkulu, baik dari segi kesiapan guru, kondisi kelas, maupun sarana pendukung pembelajaran.
3. Peserta didik mampu berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media *Card Sort*, termasuk dalam kegiatan mengelompokkan kartu, berdiskusi, menyimpulkan materi, dan mempresentasikan hasil.
4. Hasil belajar siswa dapat diukur secara objektif melalui instrumen tes yang telah disusun dan divalidasi sehingga mampu menggambarkan pencapaian kompetensi siswa secara akurat.
5. Lingkungan belajar mendukung pelaksanaan penelitian, baik dari aspek waktu, kondisi kelas, maupun kebijakan sekolah, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung sebagaimana mestinya tanpa hambatan yang berarti.

6. *Media Card Sort* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar, yaitu melalui peningkatan pemahaman konsep, keaktifan, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran.

E. Hipotesis

Menurut Saedarmayanti dan Syarifudin Hidayat hipotesis adalah asumsi atau dugaan sementara mengenai suatu hal atau permasalahan yang harus dibuktikan kebenarannya dengan menggunakan fakta, data atau informasi yang diperoleh dari hasil penelitian yang valid dan reliabil dengan menggunakan cara yang sudah ditentukan. Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ha : Terdapat pengaruh pemberian media card sort terhadap hasil belajar PAI siswa di SMP Negeri 14 Kota Bengkulu.

Ho : Tidak terdapat pengaruh pemberian media card sort terhadap hasil belajar PAI siswa di SMP Negeri 14 Kota Bengkulu.